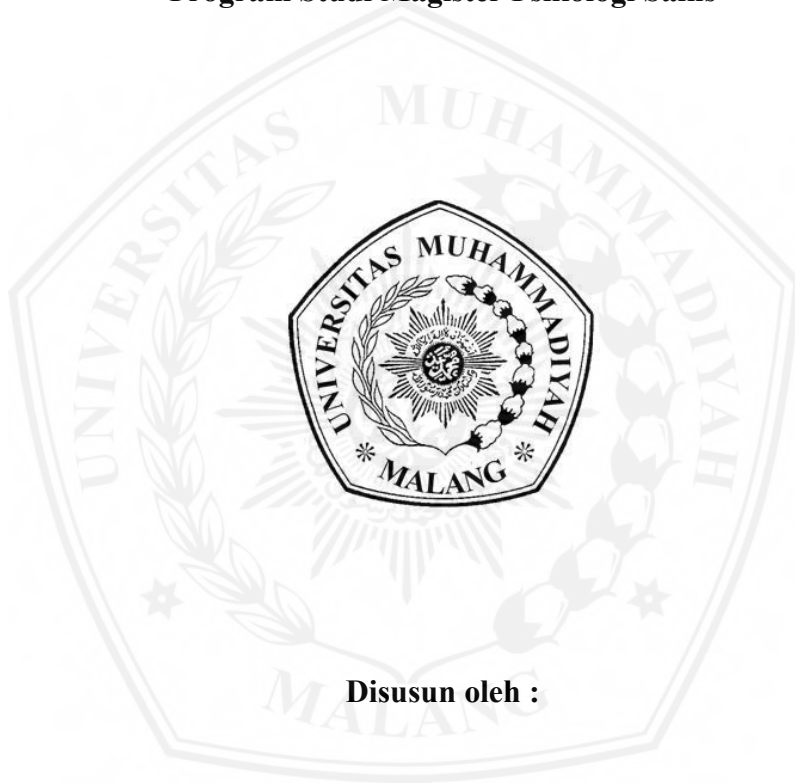


**KETERLIBATAN SISWA DI SEKOLAH SEBAGAI MODERATOR
ANTARA KEBERFUNGSIAN KELUARGA DAN KECANDUAN
PENGUNAAN GADGET**

TESIS

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Derajat Gelar S-2
Program Studi Magister Psikologi Sains**



Disusun oleh :

**SITI YUNI LESTARI
NIM : 201610440211030**

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Mei 2018**

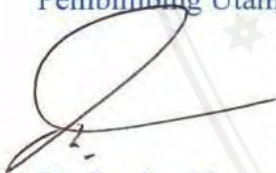
**KETERLIBATAN SISWA DI SEKOLAH SEBAGAI MODERATOR
ANTARA KEBERFUNGSIAN KELUARGA DAN KECANDUAN
PENGUNAAN GADGET**

**SITI YUNI LESTARI
201610440211030**

Telah disetujui

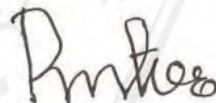
Pada hari/tanggal, **Rabu/ 16 Mei 2018**

Pembimbing Utama



Dr. Iswinarti

Pembimbing Pendamping



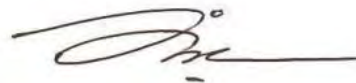
Dr. Rahmat Aziz

Direktur
Program Pascasarjana



Aleksandri An'am, Ph.D

Ketua Program Studi
Magister Psikologi



Dr. Diah Karmiyati

TESIS

SITI YUNI LESTARI
201610440211030

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari/tanggal, Rabu/ 16 Mei 2018
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Magister/Profesi di Program Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua / Penguji : Dr. Iswinarti

Sekretaris / Penguji : Dr. Rahmat Aziz

Penguji : Dr. Latipun

Penguji : Dr. Diah Karmiyati

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **SITI YUNI LESTARI**

NIM : **201610440211030**

Program Studi : **Magister Psikologi**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. TESIS dengan judul : **KETERLIBATAN SISWA DI SEKOLAH SEBAGAI MODERATOR ANTARA KEBERFUNGSIAN KELUARGA DAN KECANDUAN PENGGUNAAN GADGET** Adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 16 Mei 2018

menyatakan,



SITI YUNI LESTARI

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul **“Keterlibatan Siswa di Sekolah sebagai Moderator: Hubungan Antara Keberfungsian Keluarga dengan Kecanduan Penggunaan Gadget”** sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Magister Sains di Universitas Muhammadiyah Malang. Selama proses penyusunan tesis ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Akhsanul In'am, Ph.D selaku Direktur Program Pascasarjana dan Dr. Diah Karmiyati, M.Si., Psikolog selaku ketua Program Studi Magister Psikologi.
2. Dr. Iswinarti, M.Si., selaku pembimbing I dan Dr. Rahmat Aziz, M.Si., selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna, hingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
3. Kepala Sekolah SD 25 Sumber Sari, Kepala Sekolah SD Immanuel, Kepala Sekolah SD Little Island dan Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 yang telah membantu dan memberikan izin penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
4. Kedua orangtuaku Bapak Marwan Basyir dan Ibu Nizavera, atas dukungan moril dan materil. Doa dan dukungan merupakan sumber kekuatan dan motivasi terbesar bagi penulis untuk terus melakukan aktivitas dalam perkuliahan serta penulisan tesis ini.
5. Orang yang sangat spesial, atas bantuan dan motivasi yang tak pernah henti-hentinya diberikan kepada penulis saat mengalami kesulitan dan kesedihan, sehingga dapat menyelesaikan tesis ini.
6. Teman-teman kelas A Magister Psikologi 2016 Fatimah Alaydrus, Navy Tri Indah Sari, Mbak Denise dan lainnya yang tak dapat disebutkan satu persatu yang berjuang bersama-sama dari awal masuk perkuliahan hingga sampai dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Anak-anak kosanku Dian, Ucil, Niken, Riris dan Risda yang sudah membantu

selama proses penelitian penulis dari dukungan hingga meminjamkan kendaraan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan tesis ini.

Serta ucapan terima kasih Penulis pada pihak lainnya yang tak bisa disebutkan satu-persatu. Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap karya selama ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca sekalian. Terima kasih dan salam sejahtera.

Malang, 16 Mei 2018

Penulis,

Siti Yuni Lestari



Keterlibatan Siswa di Sekolah Sebagai Moderator Antara Keberfungsian Keluarga dan Kecanduan Penggunaan Gadget

Siti Yuni Lestari

Pasca Sarjana Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

sitiyunilestari@yahoo.com

Abstrak

Kecanduan gadget pada anak disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya adalah berfungsi atau tidaknya keluarga dalam memberikan berbagai macam pengawasan. Kecanduan gadget akan lebih mengarah kepada hal-hal yang bersifat negatif misalnya mengakibatkan manajemen waktu yang buruk dan prestasi akademik yang rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan keberfungsian keluarga dengan kecanduan penggunaan gadget dan keterlibatan siswa di sekolah sebagai moderator. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasi dengan subjek penelitiannya berjumlah 200 siswa SD kelas 5 dan kelas 6. Alat ukur yang digunakan yaitu *ICPS Family Functioning Scale*, *Gadget Addiction Scale (SAS)*, *School Engagement Measure (SEM)*. Analisis data menggunakan *Moderated Regression Analysis (MRA)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara keberfungsian keluarga terhadap kecanduan penggunaan gadget ($p > 0,05$). Keterlibatan siswa di sekolah sebagai moderator antara keberfungsian keluarga dan kecanduan penggunaan gadget menunjukkan hasil yang tidak signifikan ($p < 0,005$).

Kata Kunci: Keberfungsian Keluarga, Kecanduan Penggunaan Gadget, Keterlibatan siswa di sekolah

The Relationship Between Family Functioning and Gadget Addiction: Student Engagement as Moderated

Siti Yuni Lestari

Post-Graduate Faculty Psychology University of Muhammadiyah Malang
sitiyunilestari@yahoo.com

Abstract

Addiction of gadget for children are caused by many things. One of them is how their family gives some knowledge of it. Addiction of gadget will lead to bad things, for example bad management in time and having low grades in their academic. The purpose of this research is to know the relationship between the function of family with addiction gadget and also the involvement of the students when they are being a moderator in the school. This research is a correlation quantitative with the 200 students which are 5th and 6th grade in elementary school. A measurement of this research is ICPS Family Functioning Scale, Smartphone Addiction Scale (SAS), School Engagement Measure (SEM). The analysis data uses Moderated Regression Measure (MRA). The result of this research shows that there is a relationship between function of family and addiction of gadget ($p > 0,05$). Student engagement in the school is being a moderator between functional of family and addiction of gadget shows the insignificant result ($p < 0,005$).

Keywords : Family Functioning, Addiction of gadget, Student engagement in the school.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang	1
KAJIAN PUSTAKA	5
Perspektif Islam.....	5
Perspektif Teori.....	6
Keberfungsian Keluarga dan Kecanduan Penggunaan Gadget.....	8
Keterlibatan siswa di sekolah sebagai Moderator.....	9
Hipotesis.....	11
METODE	11
Desain Penelitian.....	11
Subjek Penelitian.....	11
Instrumen Penelitian.....	12
Prosedur Penelitian.....	13
Analisis Data	13
HASIL PENELITIAN	14
Deskripsi Variabel Penelitian.....	14
Hubungan Antar Variabel	14
Sumbangan Efektivitas Variabel Keberfungsian Keluarga dan Keterlibatan siswa di sekolah	14
Uji Hipotesis	15
PEMBAHASAN	16
KESIMPULAN DAN IMPLIKASI	19
DAFTAR PUSTAKA	20
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakteristik Subjek Penelitian.....	12
Tabel 2. Deskripsi Rata-rata Variabel.....	14
Tabel 3. Hubungan Antar Variabel	14
Tabel 4. Sumbangan Efektivitas Variabel Keberfungsian Keluarga dan Keterlibatan siswa di sekolah.....	15
Tabel 5. Hubungan Keberfungsian Keluarga terhadap Kecanduan Penggunaan Gadget dengan Keterlibatan siswa di sekolah	16



DAFTAR GAMBAR

Kerangka Pemikiran.....	11
Grafik Moderasi Keterlibatan Siswa di Sekolah Antara Keberfungsian Keluarga dan Kecanduan Penggunaan Gadget.....	16



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Skala Keberfungsian Keluarga	23
Lampiran 2 Skala Kecanduan Penggunaan Gadget	25
Lampiran 3 Skala Keterlibatan siswa di sekolah	27
Lampiran 4 Reliabilitas Keberfungsian Keluarga.....	28
Lampiran 5 Reliabilitas Kecanduan Penggunaan Gadget.....	29
Lampiran 6 Reliabilitas Keterlibatan siswa di sekolah	30
Lampiran 7 Deskripsi Variabel Penelitian dan Hubungan Antar Variabel	31
Lampiran 8 MRA Keberfungsian Keluarga, Kecanduan Penggunaan Gadget dengan Keterlibatan siswa di sekolah	32



PENDAHULUAN

Penggunaan gadget telah mengubah rutinitas sehari-hari, kebiasaan, perilaku sosial, nilai emansipatif, hubungan keluarga dan interaksi sosial. Penggunaan aplikasi gadget selama 24 jam sehari berpengaruh terhadap gangguan tidur, stres, kecemasan, penarikan dan penurunan kesejahteraan, menurunnya prestasi akademik dan penurunan aktivitas fisik (Thomée, Härenstam, & Hagberg, 2011).

Gadget merupakan perangkat cerdas yang berbentuk telepon seluler yang didalamnya dipasang berbagai aplikasi. Gadget menjadi alat yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan setiap orang dengan mudah mendapatkan gadget. Apalagi di zaman sekarang ini gadget tidak hanya untuk orang dewasa saja, tetapi tersedia juga untuk anak-anak. Menurut penelitian Park & Park (2014), anak-anak dengan mudah menggunakan gadget sebagai mainan mereka. Perubahan yang nyata tingkat kecanduan anak yang belum sekolah pada tahun 2012 sebesar 3,6% kemudian meningkat menjadi 4,3%. Penggunaan gadget pada anak-anak mengganggu perkembangan ataupun fungsi otak anak-anak, karena gadget dapat membuat anak menjadi pasif dan hanya duduk-duduk menghindari pengetahuan yang semestinya ditangkap oleh otak anak.

Diagnostik dan Manual Statistik Gangguan Mental (DSM-5, 2013) yang disusun oleh American Psychiatry Association menyatakan bahwa adiksi sebagai bentuk keterikatan mendalam terhadap suatu objek (dalam kasus ini internet) dan mempengaruhi kognitif, emosi dan perilaku yang menyebabkan kerusakan signifikan dalam area berbeda di dalam kehidupan nyata mereka. Jenis permainan yang menyediakan konten-konten bersifat dewasa, pengalaman yang serba baru, serta keleluasaan menciptakan persona, menjadikan permainan ini menjadi lebih candu dibandingkan yang lain (American Psychiatric Association, 2013). Ada beberapa simptom kecanduan game internet diantaranya; ketergantungan secara psikologis, rasa membutuhkan, perubahan mood, kehilangan kontrol, menyebabkan kerugian sebagai dampak perilaku kecanduan, menarik diri dan penyimpangan kognitif (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013).

Penelitian Samaha & Hawi (2016) menunjukkan bahwa hubungan antara resiko kecanduan gadget dengan kepuasan hidup yang dimediasi oleh stres dan

prestasi akademik berhubungan positif sedangkan pada kepuasan hidup dengan prestasi akademik berhubungan negatif. Hasil dari penelitian (Lee & Lee, 2017) kecanduan gadget dengan depresi, cemas, impulsif dan kurangnya kontrol menunjukkan hubungan yang signifikan, faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget adalah kebiasaan berlebihan karena kenyamanan dan kesenangan bermain gadget yang menyebabkan masalah kehidupan.

Perilaku adiksi merupakan perilaku yang merugikan dirinya sendiri dan berlangsung secara terus menerus sehingga sulit diakhiri oleh individu. Seseorang yang teradiksi dengan gadget akan menghabiskan waktunya seharian, sehingga interaksi secara langsung atau tatap muka menjadi menurun. Sebagian besar penyebab seorang anak kecanduan gadget dipengaruhi dari orangtua yang menggunakan gadget berlebihan dan orangtua yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri (Lee, Lee, & Lee, 2016).

Jika melihat hal tersebut, setiap orangtua memiliki kemampuan untuk proses kehidupan anak lebih baik dan bertanggung jawab terhadap perilaku anak, untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan oleh orangtua. Keberfungsian keluarga merupakan dasar tempat mengacu kepada kualitas interaksi anggota keluarga, dapat berkomunikasi satu sama lain, melakukan pekerjaan secara bersama-sama dan saling bahu membahu dimana hal tersebut memiliki pengaruh bagi kesehatan fisik dan perilaku antar anggota keluarga (Epstein-Lubow, Beevers, Bishop, & Miller, 2009).

Keberfungsian keluarga adalah keluarga mampu melaksanakan fungsi-fungsi di dalam keluarga, yang ditandai dengan beberapa karakteristik yaitu saling memperhatikan dan saling mencintai, bersikap terbuka dan jujur, orangtua mau mendengarkan keluhan atau masalah pada anak, menerima perasaan dan menghargai pendapat anak, mampu bertukar pikiran dan pendapat terhadap suatu masalah di antara anggota keluarga, mampu berkomunikasi dengan baik antar anggota keluarga. Anak yang dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan perkembangannya adalah keluarga yang telah mampu menjalankan suatu fungsi tersebut (Ramadhany, Soeharto, & Verasari, 2016).

Dengan adanya keberfungsian keluarga, orangtua dapat mengontrol perilaku anak saat menggunakan gadget yang terlalu berlebihan. Orangtua tidak hanya mengontrol perilaku anak, tetapi juga dapat memberikan masukan atau dukungan pada anak saat mulai merasa bosan yang dikarenakan jam sekolah terlalu padat, anak juga merasakan kelelahan saat pulang sekolah untuk mengerjakan tugas-tugasnya. Anak yang mendapatkan dukungan dan komunikasi yang baik dari keluarganya tidak mudah stres dan bosan, sedangkan anak yang tidak baik komunikasi pada keluarganya dapat menimbulkan efek negatif pada anak, akibatnya anak beralih ke gadget dan menjadi kecanduan, seorang anak masih lemah dalam mengontrol dirinya jadi diperlukan fungsi dan peran keluarga dalam mencegahnya (Park & Park, 2014).

Keberfungsian keluarga tidak hanya terbatas pada hal-hal yang berhubungan dengan pola asuh dan kelekatan orangtua dengan anak, namun juga tanggungjawab yang diberikan keluarga kepada anak. Keberfungsian keluarga juga merupakan kombinasi dari berbagai karakteristik yaitu kedisiplinan, pengawasan secara intensif, kepercayaan dan struktur keluarga (Gorman-Smith, Tolan, & Henry, 2000). Hal tersebut tergambar dari beberapa hasil penelitian yang mengatakan bahwa kurangnya pengawasan orangtua dan penerapan kedisiplinan, rendahnya kehangatan dan kebersamaan, kurangnya manajemen peran dalam keluarga, rendahnya kepercayaan orangtua serta tingginya kekerasan maupun kebebasan dalam keluarga akan menimbulkan permasalahan pada anak (Kim & Kim, 2008).

Ada dua jenis perilaku yang dapat mengurangi proses belajar anak; (1) anak lalai dan suka mengganggu, pada umumnya anak lebih memilih tempat duduk di belakang dan kurangnya interaksi dengan guru. Anak yang suka mengganggu, akan menciptakan gangguan-gangguan yang mengganggu selama proses belajar mengajar dan pekerjaan teman-teman lainnya. Dengan kata lain anak tersebut dinamakan sebagai anak yang pasif di kelas. (2) anak yang lebih mementingkan prestasi akademik, pada umumnya tidak terlalu mementingkan gangguan-gangguan dari temannya, anak lebih sering berinteraksi pada gurunya, biasanya disebut sebagai anak yang aktif (Finn, 1993).

Ada banyak faktor yang membuat kurangnya anak terlibat di sekolah salah satunya adalah faktor keluarga, pengaruh orangtua dalam keluarga sangatlah besar. Didikan orangtua yang terlalu keras dan terlalu memberikan kebebasan dapat menimbulkan permasalahan pada anak. Intensitas hubungan dalam pola asuh orangtua berkontribusi terhadap kecenderungan perilaku menyimpang pada anak. Anak-anak usia dini yang memiliki tingkat intensitas pengasuhan orangtua yang tinggi cenderung memiliki kemandirian dan aspek sosial (Kim & Kim, 2008).

Keterlibatan siswa di sekolah sangat penting bagi prestasi akademik dan pencapaian pendidikan siswa. Keterlibatan siswa di sekolah yang lemah mengakibatkan dampak buruk pada siswa yang terlepas dari sekolah, anak akan mengalami prestasi akademik yang buruk, aktivitas seksual, penggunaan narkoba, dan akhirnya putus sekolah (Lippman & Rivers, 2008). Menurut studi Garcia-Reid, Reid, & Peterson (2005), ketidakcocokan siswa dengan sekolah dalam memainkan peran penting dapat mengakibatkan rendahnya tingkat keterlibatan sekolah, menurunnya prestasi akademik dan tidak dapat menyelesaikan sekolah.

Kegiatan-kegiatan di sekolah mampu melatih siswa untuk berkreaitivitas dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu konsep sehingga pada akhirnya mampu menggunakan konsep tersebut untuk memecahkan masalah yang dihadapi, khususnya aspek-aspek masalah sekolah. Selain itu kegiatan belajar yang melibatkan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan analitis sehingga siswa mampu merumuskan sendiri penemuannya. Hal ini tentunya akan berpengaruh positif terhadap keterlibatan anak selama di sekolah (Widnyani, Dantes, & Tegeh, 2015).

Rutinitas dalam keluarga dan harapan orangtua terhadap prestasi anak di sekolah sangat mempengaruhi kriteria terlibatnya anak di sekolah melalui perhatian, kehadiran orangtua dan rasa peduli yang ditunjukkan oleh orangtuanya. Ketika keluarga komunikatif, terorganisir dan mendukung dapat memberikan dampak positif pada anak untuk terlibat di sekolah. Namun, ketika rendahnya perhatian dan dukungan orangtua akan berdampak negatif terhadap terlibatnya siswa di sekolah (Annunziata, Hogue, Faw, & Liddle, 2006).

Keterlibatan siswa di sekolah sebagai proses psikologis khususnya, perhatian, minat, investasi dan usaha yang dikeluarkan siswa dalam belajar. Dengan keterlibatan di sekolah ada partisipasi afektif dan perilaku pada anak dalam pengalaman belajar. Ada beberapa penelitian lain juga membahas tentang keterlibatan siswa di sekolah, Finn (1993) mengatakan investasi dan usaha psikologis mereka diarahkan untuk belajar, memahami, atau menguasai pengetahuan, keterampilan, atau kerajinan yang diinginkan oleh karya akademis. Newmann, Wehlage, & Lamborn (1992) juga mengatakan minat siswa dan keterlibatan emosional dengan sekolah, termasuk motivasi belajar mereka. Keterlibatan merupakan aspek penting dari pengalaman sekolah siswa karena hubungannya yang logis dengan prestasi dan perkembangan manusia yang optimal (Marks, 2000).

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah keberfungsian keluarga dapat mempengaruhi anak kecanduan gadget? Serta apakah keterlibatan siswa di sekolah dapat menjadi moderator dari kedua variabel tersebut?” Tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan keberfungsian keluarga dengan kecanduan penggunaan gadget pada siswa kelas 5 dan 6 Sekolah Dasar (SD) yang dimoderatori oleh keterlibatan siswa di sekolah. Dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengurangi perilaku anak terhadap kecanduan penggunaan gadget dengan adanya kedekatan pada keberfungsian keluarga dan keterlibatan siswa di sekolah serta untuk memperkaya hasil penelitian tentang kecanduan gadget pada siswa Sekolah Dasar (SD).

KAJIAN PUSTAKA

a. Perspektif Islam

Pada Surat Al-Maidah: 87 menjelaskan tentang jangan mengharamkan apa yang telah Allah tetapkan juga halalkan dan janganlah melampaui batas. Karena Allah tidak suka dengan orang-orang yang melampaui batas. Jadi maksud dari QS. Al-Maidah: 87 di atas menjelaskan bahwa, sesuatu hal yang melampaui batas atau berlebihan tidak disukai oleh Allah SWT. Misalnya seperti seseorang yang terlalu

berlebihan dalam menggunakan gadget akan memunculkan efek perilaku adiktif dan menjadi lupa aktivitas yang seharusnya dikerjakan. Sehingga kewajiban yang semestisnya dijalani terbengkalai.

Selain itu juga pada Surat Al-A'raf: 172 menjelaskan bahwa saat lahir manusia memiliki tingkah laku dan memiliki potensi, yaitu potensi dasar dan naluri, sehingga secara fitri manusia beragama. Al-Qur'an menyatakan ada 3 faktor pada manusia, yaitu faktor pembawaan, suatu keadaan pada diri manusia dan telah ada sejak lahir tanpa adanya unsur atau pengaruh dari manapun termasuk dari orangtuanya sendiri, atau dengan kata lain suatu keadaan yang dibawa langsung berkat karunia Allah SWT. Faktor keturunan sudah ada pada diri manusia sejak lahir, beberapa sifat yang didapat dari orangtuanya atau orang-orang disekitar lingkungan sebagai akibat pengaruh terbesar. Faktor pendidikan suatu keadaan adanya sabar, usaha dan berdoa sejak ada di dalam kandungan hingga anak dilahirkan.

Pada perkembangan kedewasaan seseorang faktor suasana hati sangat penting dan dominan dibandingkan dengan dua faktor lainnya yaitu faktor pembawa dan faktor lingkungan. Perilaku manusia, nafsu manusia dan akal selalu bertarung untuk merebut kekuasaan di hati, pada kesehatan akal sangatlah membutuhkan pembelajaran.

b. Perspektif Teori

Teori Psikologi Kognitif Behavior atau perilaku

Menurut Bandura (1977) individu cenderung untuk membentuk suatu konsep pribadi yang akan memberikan pengaruh terhadap tingkah laku yang mereka tunjukkan. Konsep ini dapat bersifat positif dan negatif. Selain itu, berbagai macam konsep ini juga dapat mempengaruhi lingkungan dimana seseorang berada. Selanjutnya teori kognitif behavioral ini menjelaskan tentang tingkah laku manusia dan proses belajar dengan menggunakan apa yang disebut dengan *triad* kognitif.

Kognitif merupakan proses mengetahui sesuatu atau belajar yang dipandang sebagai suatu usaha untuk memahami sesuatu. Teori kognitif juga merupakan cara mempersepsikan dan menyusun informasi yang berasal dari

lingkungan sekitar yang dilakukan secara aktif oleh seorang pembelajar. Cara aktif yang dilakukan dapat berupa mencari pengalaman baru, memecahkan suatu masalah, mencari informasi, mencermati lingkungan, mempraktekkan, mengabaikan respon-respon guna mencapai tujuan. Pada teori kognitif pengetahuan yang diperoleh dari proses belajar sebelumnya sangat mempengaruhi atau menentukan terhadap perolehan pengetahuan baru dipelajari.

Model pembelajaran *triadic cognitive* melalui perhatian, representasi, peniruan perilaku dan motivasi. Perhatian proses sebelum melakukan modeling terhadap orang lain. Modeling terjadi karena adanya kecenderungan mengobservasi pada model atraktif dan menarik perhatian. Representasi sebuah proses perilaku yang akan ditiru dan diingat dalam ingatan. Peniruan perilaku, setelah mengamati dengan penuh perhatian dan masuknya ke dalam ingatan, orang tersebut bertindak seperti yang dilihatnya (model). Motivasi, seseorang yang memiliki kemauan tinggi untuk dapat melakukan tingkah laku sama seperti model yang dilihatnya.

Individu melakukan proses belajar dengan cara melihat yang ia lihat dari pandangannya dan individu dapat belajar tanpa melakukan proses belajar di sekolah. Seseorang dengan melakukan observasi di sekeliling individu dapat membuat pelajaran, karena melalui observasi orang dapat merespon yang tidak terhingga tanpa batas. Hasil yang didapatkan adalah sebuah perilaku, perilaku merupakan hasil dari proses belajar yang berlangsung dalam situasi sosial melalui perilaku meniru atau mencontoh.

Peniruan (modeling) suatu proses belajar melalui observasi ataupun perhatian sangat penting dalam pembelajaran (modeling) perilaku, karena perilaku yang baru tidak akan diperoleh tanpa adanya proses observasi maupun perhatian pembelajar. Sebagian besar perilaku manusia dipelajari melalui peniruan maupun penyajian contoh perilaku (modeling). Hal ini orangtua dan guru dapat memainkan peranan penting sebagai model atau tokoh bagi anak untuk menirukan perilaku tertentu. Modeling yaitu fase dimana orangtua memodelkan atau mencontohkan kemudian anak akan melakukan pengamatan terhadap keterampilan yang dimodelkan itu.

Teori pembelajaran kognitif behavior ini juga membahas tentang; (1) bagaimana perilaku kita dipengaruhi oleh lingkungan melalui penguat (*reinforcement*) dan *observational learning*. (2) cara pandang dan cara pikir yang kita miliki terhadap informasi yang kita terima. (3) sebaliknya, bagaimana perilaku kita mempengaruhi lingkungan kita dan menciptakan penguat (*reinforcement*) dan *observational opportunity*, yang kemungkinan bisa diamati oleh orang lain.

c. Hubungan Keberfungsian Keluarga dengan Kecanduan Penggunaan Gadget

Perilaku kecanduan adalah ketika seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan (Yuwanto, 2013). Salah satu perilaku kecanduan yang dapat menimbulkan efek negatif adalah kecanduan pada gadget, kecanduan gadget adalah ketika penggunaan gadget dengan cara berlebihan, perilaku yang sulit dikendalikan dan pengaruhnya meluas ke area kehidupan negatif (Gökçearslan, Mumcu, Haşlaman, & Çevik, 2016).

Pada usia anak sekolah, kecanduan gadget akan lebih mengarah kepada hal-hal yang bersifat negatif yang akan mengakibatkan manajemen waktu yang buruk dan prestasi akademik yang rendah (Salehan & Negahban, 2013). Tetapi dengan adanya gadget memudahkan seseorang untuk memperoleh sesuatu hal yang diinginkannya, seperti: (a) informasi dapat dengan mudah dan cepat diakses, (b) sebagai media transaksi jual beli, (c) sebagai media hiburan, misalnya game online, jejaring sosial, youtube, dan lain-lain, (d) sebagai media komunikasi yang efisien, (e) sarana pendidikan dengan adanya buku digital (Efendi, Astuti, & Rahayu, 2017).

Kecanduan gadget pada anak disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya adalah berfungsi atau tidaknya keluarga dalam memberikan berbagai macam pengawasan, peraturan hingga pengetahuan yang dapat diterima oleh anak sehingga dapat meminimalisir keinginan anak untuk menggunakan gadget secara berlebihan. Penelitian menunjukkan bahwa fungsi keluarga dalam memberikan contoh yang baik dalam penggunaan media teknologi berhubungan kuat dengan kerentanan anak untuk kecanduan gadget (Lauricella, Wartella, & Rideout, 2015).

Keberfungsian keluarga diidentifikasi dari beberapa faktor, yaitu adanya pengawasan, mengontrol, memberikan peraturan-peraturan, pola asuh, nilai-nilai dan tata cara kehidupan. Keluarga yang kurang mampu dalam mengawasi anak dapat terjadinya efek kecanduan pada gadget, pada penelitian Lian, You, Huang, & Yang (2016) menunjukkan pengawasan dibagi menjadi dua, pengawasan positif dan pengawasan negatif. Anak yang berada pada pengawasan positif orangtua mampu memberikan dan menjelaskan hal-hal yang baik pada anak, sedangkan anak yang berada pada pengawasan negatif terjadi penolakan dan pembiaran pada anak. Anak yang mendapatkan pengawasan negatif dapat memunculkan perilaku yang negatif pula (Gökçearsan, Mumcu, Haşlaman, & Çevik, 2016). Keberfungsian keluarga yang baik terintegrasi dengan berbagai hasil yang positif untuk perkembangan anak. Memberikan pengetahuan yang tepat dengan cara yang dapat diterima agar anak tidak tergantung pada gadget dan akhirnya menjadi kecanduan gadget.

d. Keterlibatan Siswa di sekolah Sebagai Moderator Keberfungsian Keluarga dan Kecanduan Penggunaan Gadget

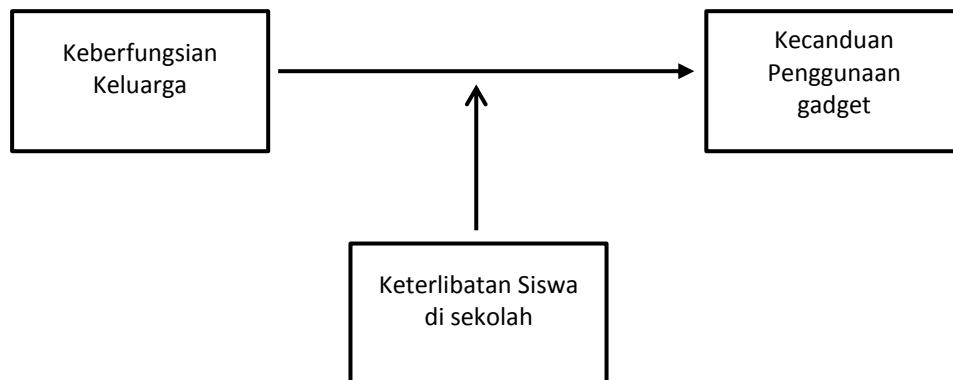
Keterlibatan siswa di sekolah secara sederhana didefinisikan dalam istilah perilaku, yaitu partisipasi dalam suatu kegiatan sekolah, pencapaian nilai, waktu yang digunakan untuk mengerjakan PR (pekerjaan rumah). Keterlibatan adalah keadaan penyerapan dalam aktivitas yang secara intrinsik menyenangkan, hal ini ditimbulkan oleh keterlibatan yang intens dalam sebuah tugas dan mendorong pertumbuhan saat individu mengembangkan keterampilan baru untuk menghadapi tantangan yang semakin kompleks (Stubbs & Maynard, 2017).

Keterlibatan terjadi bila ada interaksi antara konsentrasi, minat dan terlibatnya seorang siswa dalam kegiatan yang berhubungan dengan sekolah. Keterlibatan siswa di sekolah yang dimaksud bukan sekedar ekstrakurikuler saja, tetapi juga adanya tugas-tugas sekolah dan jam pelajaran tambahan (Annunziata *et al.*, 2006). Faktor yang terkait dengan keterlibatan siswa di sekolah yaitu pentingnya melibatkan para siswa untuk meningkatkan performa akademis dan untuk menghindari perilaku negatif. Keterlibatan siswa di sekolah berhubungan

dengan keberhasilan akademis setelah adanya kontrol dari keluarga dan faktor-faktor pribadi (Sharkey, You, & Schnoebelen, 2008).

Keterlibatan siswa di sekolah yaitu: suatu proses psikologis seseorang yang menunjukkan perhatian, minat, investasi, usaha dan keterlibatan yang dicurahkan dalam belajar di sekolah, ada 3 aspek yang mengungkapkan tentang keterlibatan siswa di sekolah di sekolah yaitu; (1) keterlibatan perilaku, siswa melakukan pekerjaan sekolah dan mengikuti semua peraturan sekolah, (2) keterlibatan emosi, siswa menunjukkan suatu minat, nilai dan emosi terhadap sekolah, misalnya perasaan siswa selama di kelas, di sekolah, perasaan pada guru dan mampu menghargai prestasi akademiknya, (3) keterlibatan kognitif, siswa mampu mempersepsi terhadap motivasi, usaha belajar yang kiat, keseriusan bersekolah, disiplin, perencanaan dan strategi belajar, juga dalam kecepatan memecahkan masalah (Dharmayana, Kumara, & Wirawan, 2012).

Dari penjelasan yang telah diuraikan bahwa pada usia anak sekolah kecanduan gadget akan lebih mengarah kepada hal-hal yang bersifat negatif yang akan mengakibatkan manajemen waktu yang buruk dan prestasi akademik yang rendah. Kecanduan gadget pada anak disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya berfungsi atau tidaknya keluarga dalam memberikan berbagai macam pengawasan, peraturan hingga pengetahuan yang dapat diterima oleh anak sehingga dapat meminimalisir keinginan anak untuk menggunakan gadget secara berlebihan. Untuk itu keterlibatan siswa di sekolah dapat membantu agar anak tidak terlalu menggunakan gadget, anak dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh gurunya dan anak dapat mengikuti semua kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler. Keterlibatan siswa di sekolah menjadi sesuatu yang sangat penting bagi siswa dalam menjalani segala proses ataupun tantangan yang ada di sekolah. Keterlibatan siswa di sekolah yang baik ditandai dengan adanya interaksi, perhatian, minat dan usaha yang dikeluarkan oleh siswa dalam belajar yang pada akhirnya mendapatkan hasil baik. Keterlibatan siswa di sekolah juga ditandai dengan beberapa aspek yang dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa menjadi baik, diantaranya aspek keterlibatan perilaku, aspek keterlibatan emosi, aspek keterlibatan kognitif.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Hipotesis :

1. Ada hubungan keberfungsian keluarga dengan kecanduan penggunaan gadget.
2. Ada hubungan keterlibatan siswa di sekolah dengan kecanduan penggunaan gadget.
3. Keterlibatan siswa di sekolah memoderasi hubungan antara keberfungsian keluarga dan kecanduan penggunaan gadget.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *quantitative correlational research*, pendekatan ini digunakan untuk menjelaskan hubungan atau pengaruh variabel melalui uji statistik untuk menggambarkan dan mengukur tingkat hubungan atau pengaruh antar satu variabel atau lebih (Creswell, 2012). Pendekatan *quantitative correlational* ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel keberfungsian keluarga dengan kecanduan penggunaan gadget yang dimoderasi oleh keterlibatan siswa di sekolah.

Subjek Penelitian

Karakteristik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 5 dan 6 dengan jumlah 200 siswa yang tidak terlalu sering menggunakan gadget sampai yang sering menggunakan gadget. Pemilihan subjek

penelitian menggunakan metode *nonprobability sampling*, penelitian ini menggunakan seluruh populasi untuk dijadikan sampel dalam penelitian. Hal ini dikarenakan kecilnya jumlah populasi yang memenuhi karakteristik untuk dijadikan subjek dalam penelitian ini (Creswell, 2012).

Tabel 1. Karakteristik subjek penelitian (n=200)

Karakteristik	N	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki-laki	99	49,5%
Perempuan	101	50,5%
Status Kelas		
Kelas 5	142	71%
Kelas 6	58	29%
Total	200 Orang	100%

Instrumen Penelitian

Keberfungsian keluarga diukur dengan *ICPS Family Functioning Scale* yang dikembangkan oleh (Noller, Seth-Smith, Bouma, & Schweitzer, 1992) berjumlah 30 aitem model *likert* dengan empat kategori yang diskor 1 sampai dengan 4 dan pengukuran instrumennya berdasarkan tiga aspek yaitu: 1).Keintiman 2).Gaya Asuh 3).Konflik. Contoh aitem dari *ICPS*; "Dalam keluarga, setiap anggota keluarga saling membantu dan saling mendukung". Hasil uji reliabilitas skala berada pada 0,820, kemudian sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen dan diperoleh hasil alpha 0,853.

Kecanduan gadget diukur dengan *Smartphone Addiction Scale* (SAS) yang dikembangkan oleh (Kwon, Kim, Cho, & Yang, 2013) berjumlah 33 aitem model *likert* dengan empat kategori yang diskor 1 sampai dengan 4. Contoh aitem dari SAS; "Sulit berkonsentrasi di kelas, saat melakukan tugas, atau saat bekerja karena penggunaan gadget". Hasil uji reliabilitas skala berada pada 0,967, kemudian sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen dan diperoleh hasil alpha 0,924.

Keterlibatan siswa di sekolah diukur dengan *School Engagement Measure* (SEM) yang dikembangkan oleh (Fredricks *et al.*, 2011) diungkap dengan 19 aitem model *likert* dengan empat kategori yang diskor 1 sampai dengan 4 dan pengukuran instrumennya berdasarkan tiga aspek yaitu: 1).*Behavioral*

2).*Emotional* 3).*Cognitive*. Contoh aitem dari *SEM*; ” Saya mengikuti peraturan di sekolah”. Hasil uji reliabilitas skala berada pada 0.886, kemudian sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen dan diperoleh hasil alpha 0.846.

Prosedur Pengumpulan Data

Pengambilan data pada penelitian ini diawali dengan menetapkan responden sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan yaitu anak sekolah dasar kelas lima dan kelas enam. Penelitian dilakukan pada tanggal 7 – 21 Februari 2018 di empat sekolah, sekolah pertama dilakukan pada tanggal 7 Februari 2018 di sekolah Little Island, kemudian melanjutkan di sekolah Immanuel pada tanggal 13 Februari 2018, kemudian di sekolah Sumber Sari pada tanggal 19 Februari 2018, dan yang terakhir sekolah Muhammadiyah 1 pada tanggal 21 Februari 2018. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan *try out* terhadap skala, untuk mencari validitas dan reliabilitas alat ukur. Peneliti saat pengambilan data dengan cara memberikan instrumen dan menjelaskan tentang prosedur pengisian skala kepada subjek dengan baik dan membantu mengisi skala bagi anak yang memiliki keterbatasan lebih tinggi dibanding yang lain.

Analisis Data

Jenis data dalam penelitian ini merupakan data interval. Untuk menguji hubungan antara variabel independen, variabel dependen dan variabel moderating digunakan analisis linier berganda. Variabel moderating merupakan variabel independen yang berfungsi menguatkan atau sebaliknya dapat melemahkan hubungan atau pengaruh antara variabel independen dan variabel dependen. Analisis yang digunakan adalah dengan melakukan uji regresi dengan variabel moderator, yang dilakukan dengan menggunakan teknik *Moderated Regression Analysis* (MRA). MRA adalah teknik analisis pengujian regresi linier berganda pada moderator dan mediator, dalam analisis regresi linier mengandung unsur perkalian dua atau lebih pada variabel independen (Hayes, 2013). Analisis data MRA dalam penelitian ini juga dibantu dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 22*.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi variabel penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 2, rentangan nilai, *mean*, dan *standard deviasi* dari setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 2. Deskripsi Rata-rata Variabel

Variabel	Rentangan/Total	M	SD
Keberfungsian Keluarga	28-82	48,70	8,51
Kecanduan gadget	53-123	93,58	15,78
Keterlibatan siswa di sekolah	18-49	33,38	7,72

Hubungan antar variabel

Dari hasil analisis korelasi Tabel 3 dapat dilihat bahwa variabel keberfungsian keluarga dengan variabel keterlibatan siswa di sekolah menunjukkan nilai r sebesar 0,57 (0,1%). Nilai korelasi r antara variabel keberfungsian keluarga dengan variabel kecanduan gadget sebesar -0,25 (0,1%), sedangkan variabel antara keterlibatan siswa di sekolah dengan kecanduan penggunaan gadget menunjukkan nilai r sebesar -0,33 (0,1%).

Tabel 3. Korelasi antar variabel

	Keberfungsian keluarga	Keterlibatan siswa di sekolah	Kecanduan penggunaan gadget
Keberfungsian keluarga	1	0,57	-0,25
Keterlibatan siswa di sekolah		1	-0,33
Kecanduan penggunaan gadget			1

Sumbangan efektivitas variabel keberfungsian keluarga dan keterlibatan siswa di sekolah

Hasil uji statistik pada Tabel 4 menunjukkan ada pengaruh yang signifikan antara keberfungsian keluarga terhadap kecanduan penggunaan gadget ($F = 13,48$; $p < 0,05$), kontribusi keberfungsian keluarga terhadap kecanduan penggunaan gadget diprediksi sebesar 6,4%. Pengaruh keterlibatan siswa di sekolah terhadap kecanduan penggunaan gadget berpengaruh signifikan ($F = 11,97$; $p < 0,05$),

kontribusi keterlibatan siswa di sekolah terhadap kecanduan penggunaan gadget diprediksi sebesar 11,7%.

Sedangkan pengaruh keberfungsian keluarga dengan keterlibatan siswa di sekolah sebagai variabel moderator ($F = 0,052$; $p > 0,05$). Kontribusi interaksi keterlibatan siswa di sekolah sebagai moderator dan keberfungsian keluarga terhadap kecanduan penggunaan gadget diprediksi sebesar 11,8%.

Tabel 4. Pengaruh keberfungsian keluarga terhadap kecanduan penggunaan gadget dengan keterlibatan siswa di sekolah sebagai variabel moderator

Variabel	Rsquare	F	p
Keberfungsian Keluarga	0,06	13,48	0,00
Keterlibatan siswa di sekolah	0,11	11,97	0,01
Keberfungsian Keluarga* Keterlibatan siswa di sekolah	0,12	0,05	0,82

Uji Hipotesis

Hasil uji hubungan keberfungsian keluarga terhadap kecanduan gadget menunjukkan ada hubungan negatif dan signifikan ($\beta = -0.47$, $p < 0,05$) jadi hipotesis pertama diterima, artinya semakin baik fungsi dalam keluarga maka semakin rendah anak untuk kecanduan gadget.

Hasil uji hubungan keterlibatan siswa di sekolah dengan kecanduan gadget menunjukkan hubungan yang negatif dan signifikan ($\beta = -0.55$, $p < 0,05$ yang berarti hipotesis kedua diterima, artinya semakin anak terlibat di sekolah maka tingkat anak untuk kecanduan gadget menjadi rendah.

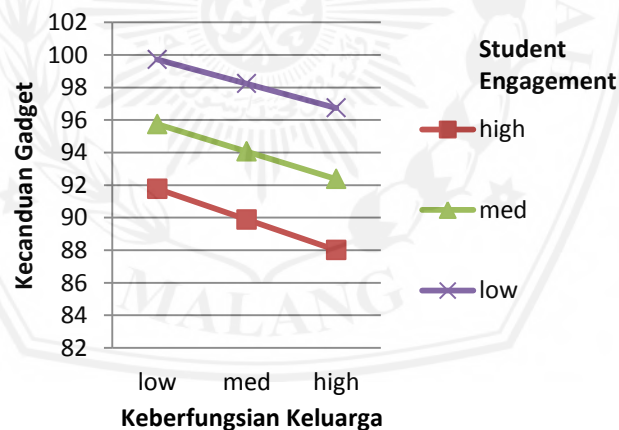
Hasil uji MRA pada variabel keterlibatan siswa di sekolah tidak menunjukkan signifikansi antara keberfungsian keluarga dan kecanduan gadget, dengan nilai $p > 0,05$ yang berarti bahwa ketika di moderasi kedua variabel antara independen dan dependen tidak terdapat hubungan secara signifikan dan tidak berpengaruh. Artinya bahwa aspek keterlibatan siswa di sekolah tidak memberikan kontribusi pada keberfungsian keluarga dan penggunaan gadget secara berlebihan.

Tabel 6. Hubungan keberfungsian keluarga terhadap kecanduan penggunaan gadget dengan keterlibatan siswa di sekolah

Variabel	β	<i>P</i>
Keberfungsian keluarga	-0,47	0,00
Kecanduan penggunaan gadget	-0,55	0,01
Keterlibatan siswa di sekolah	-0,03	0,82

Gambar 2. Grafik Moderasi Keterlibatan Siswa di Sekolah Antara Keberfungsian Keluarga dan Kecanduan Penggunaan Gadget

Tabel 6 menunjukkan nilai masing-masing prediktor atau variabel bebas terhadap variabel terikat. Model persamaan ketiga pada persamaan ini memuat semua variabel prediktor dan dijadikan persamaan untuk membuat grafik dari hasil yang telah didapatkan melalui analisis *regression linier*. Gambar 2 menunjukkan bahwa semakin tinggi keberfungsian keluarga maka semakin rendah anak mengalami kecanduan penggunaan gadget dan semakin tinggi keterlibatan siswa di sekolah maka semakin rendah tingkat anak untuk kecanduan gadget.



PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial keberfungsian keluarga berpengaruh negatif dan signifikan terhadap kecanduan penggunaan gadget, artinya dengan keberfungsian keluarga yang baik maka semakin rendah kemunculan kecanduan gadget pada anak. Menurut Bandura (1977) individu cenderung untuk membentuk suatu konsep pribadi yang akan memberikan

pengaruh terhadap tingkah laku yang mereka tunjukkan. Konsep ini dapat bersifat positif dan negatif. Selain itu, berbagai macam konsep ini juga dapat mempengaruhi lingkungan dimana seseorang berada. Orangtua yang memberikan konsep yang baik kepada anak akan membentuk seorang anak yang baik juga, tetapi jika orangtua memberikan pengaruh perilaku yang mereka tunjukkan sehari-hari hanya menggunakan gadget maka tidak menutup kemungkinan anak juga akan memainkan gadget hingga lupa waktu.

Menurut Lauricella *et al* (2015) orangtua yang meluangkan waktu lebih banyak dengan anak, maka anak tidak akan kecanduan gadget. Sebaliknya, jika orangtua menghabiskan waktunya dengan bermain gadget maka anak akan mengikuti peran yang ditampilkan pada orangtuanya. Hal ini yang menyebabkan penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap anak.

Beberapa hal yang menyebabkan anak menjadi kecanduan penggunaan *gadget* diantaranya orangtua yang banyak menghabiskan waktu dengan *gadget*, anak juga ikut menghabiskan sebagian besar waktunya dengan perangkat ini, orangtua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga anak tidak dapat dikontrol dalam menggunakan *gadget*. Selain itu juga pada penerapan pola asuh terhadap anak. Pola asuh *overparenting* atau permisif, orangtua yang terlalu memberikan kasih sayang lebih terhadap anak, semua permintaan anak di wujudkan, anak sudah salah tetapi orangtua tetap saja membenarkan anaknya (Cingel & Krcmar, 2013).

Menurut Yen, Yen, Chen, Chen, & Ko (2007) fungsi keluarga yang lebih rendah menunjukkan hubungan yang positif terhadap kecanduan internet pada anak. Penelitian Hawi & Samaha (2017) menunjukkan bahwa adanya fungsi keluarga yang baik maka orangtua dapat mencegah anak untuk tidak kecanduan gadget.

Hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa keterlibatan siswa di sekolah berpengaruh negatif dan tidak signifikan dengan keberfungsian keluarga terhadap kecanduan penggunaan gadget, artinya ada faktor lain yang dapat mempengaruhi keterlibatan siswa di sekolah. Hasil penelitian pada siswa sekolah dasar kelas 5 dan 6 menunjukkan bahwa keterlibatan siswa di sekolah tidak

mampu menjadi moderator yang baik pada keberfungsian keluarga. Variabel keterlibatan siswa di sekolah lebih cocok menjadi variabel bebas, bukan sebagai variabel moderasi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Isarabhakdi & Pewnill (2016) mengatakan siswa yang benar-benar terlibat di sekolah akan mengutamakan prestasi akademik.

Menurut Bandura (1977) individu melakukan proses belajar dengan cara melihat yang ia lihat dari pandangannya dan individu dapat belajar tanpa melakukan proses belajar di sekolah. Seseorang dengan melakukan observasi di sekeliling individu dapat membuat pelajaran, karena melalui observasi orang dapat merespon yang tidak terhingga tanpa batas. Hasil yang didapatkan adalah sebuah perilaku, perilaku merupakan hasil dari proses belajar yang berlangsung dalam situasi sosial melalui perilaku meniru atau mencontoh. Ketika anak berada di lingkungan yang baik, ia melihat teman-temannya terlibat di sekolah, selalu berlomba-lomba untuk mengumpulkan tugas-tugas, selalu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru dan selalu ikut serta dalam kegiatan-kegiatan sekolah, anak juga akan ikut terdorong untuk melakukan hal-hal seperti teman-temannya. Ia akan merasa tidak mau untuk kalah pada teman-teman lainnya.

Menurut penelitian Sharkey *et al* (2008) siswa sendiri yang berusaha keras agar mendapatkan hasil memuaskan dan adanya dukungan guru di sekolah. Jadi fungsi keluarga pada keterlibatan siswa di sekolah tidak menjadi suatu hubungan yang signifikan. Sejalan dengan penelitian Stubbs & Maynard (2017) ada beberapa faktor yang ditemukan saat penelitian, salah satunya adalah faktor teman sebaya dan lingkungan sekitar. Seorang guru dapat meningkatkan keterlibatan dengan mendukung rasa kompetensi dan otonomi siswa, dengan memberikan siswa kesempatan untuk sukses. Kompetensi untuk terlibatnya siswa di sekolah dengan guru memberikan tugas-tugas kurikuler dimulai dari mudah hingga yang sulit (Shernoff & Schmidt, 2008).

Menurut penelitian Garcia-Reid *et al* (2005) keterlibatan siswa di sekolah dipengaruhi dari lingkungan sekolah, dukungan guru, dukungan teman dan dukungan orangtua yang berhubungan positif dengan keterlibatan sekolah. Hubungan dukungan sosial yang suportif dan positif dapat menciptakan hal yang

menarik insentif bagi anak untuk bersekolah dan menjadi terlibat di sekolah. Keterlibatan dalam pendidikan anak telah terbukti menjadi prediktor yang baik pada keberhasilan anak. Ketika dukungan sosial tidak ada atau menganggap rendah umumnya anak lebih cenderung mengindikasikan masalah dalam berbagai hal, seperti bersekolah lebih jarang, menerima nilai yang lebih rendah, dan orangtua kurang terlibat dalam tugas sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan signifikan antara keberfungsian keluarga dan kecanduan gadget, terdapat hubungan signifikan pada keterlibatan siswa di sekolah dengan kecanduan gadget dan tidak memberi efek moderasi hubungan antara keterlibatan siswa di sekolah dengan keberfungsian keluarga dan kecanduan gadget.

IMPLIKASI

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa keterlibatan siswa di sekolah dapat membantu anak agar meninggalkan kebiasaan-kebiasaan menggunakan gadget secara berlebihan dan guru juga dapat memberikan motivasi dan perhatian pada siswanya di sekolah. Semakin anak terlibat di sekolah maka semakin rendah anak untuk kecanduan gadget. Selain itu, orangtua dapat mengawasi dan mengontrol anak saat berada di lingkungan rumah agar tidak terlalu lama dalam menggunakan gadget, anak dapat menggunakan gadget sesuai dengan kepentingan dan keperluan. Keberfungsian keluarga yang baik dapat mengurangi kecanduan penggunaan gadget pada anak, peran keluarga sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak.

Bertolak dari hasil penelitian ini, maka rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencoba menganalisa atau menggunakan variabel keterlibatan siswa di sekolah sebagai variabel bebas bukan sebagai variabel moderasi.

DAFTAR PUSTAKA :

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. Arlington.
- Annunziata, Hogue, Faw, & Liddle. (2006). Family functioning and school success in at-risk, inner-city adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 35(1), 105–113.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a Unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149–161.
- Cingel, D. P., & Krcmar, M. (2013). Predicting Media Use in Very Young Children: The Role of Demographics and Parent Attitudes. *Communication Studies*, 64(4), 374–394.
- Creswell. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Educational Research (Vol. 4).
- Dharmayana, I. W., Kumara, A., & Wirawan, Y. G. (2012). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) sebagai Mediator Kompetensi Emosi dan Prestasi Akademik. *Jurnal Psikologi*, 39(1), 76–94.
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). Analisa Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(1), 12–24.
- Epstein-Lubow, G. P., Beevers, C. G., Bishop, D. S., & Miller, I. W. (2009). Family Functioning Is Associated With Depressive Symptoms in Caregivers of Acute Stroke Survivors. *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, 90(6), 947–955.
- Finn, J. D. (1993). School engagement & students at risk. *Policy*. Washington, DC.
- Fredricks, J., McColskey, W., Meli, J., Mordica, J., Montrosse, B., & Mooney, K. (2011). Measuring student engagement in upper elementary through high school: A description of 21 instruments. *Issues and Answers Report*, 98, 26–27.
- Garcia-Reid, P., Reid, R. J., & Peterson, N. A. (2005). School Engagement Among Latino Youth in an Urban Middle School Context. *Education and Urban Society*, 37(3), 257–275.
- Gökçearslan, Ş., Mumcu, F. K., Haşlamam, T., & Çevik, Y. D. (2016). Modelling smartphone addiction: The role of smartphone usage, self-regulation, general self-efficacy and cyberloafing in university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 639–649.
- Gorman-Smith, D., Tolan, P. H., & Henry, D. B. (2000). A Developmental-Ecological Model of the Relation of Family Functioning to Patterns of Delinquency. *Journal of Quantitative Criminology*, 16(2), 169–198.

- Hawi, N. S., & Samaha, M. (2017). Relationships among smartphone addiction, anxiety, and family relations. *Behaviour and Information Technology*, 36(10), 1046–1052.
- Hayes, A. F. (2013). *Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis*. New York: The Guildford Press.
- Isarabhakdi, P., & Pewnil, T. (2016). Engagement with family, peers, and Internet use and its effect on mental well-being among high school students in Kanchanaburi Province, Thailand. *International Journal of Adolescence and Youth*, 21(1), 15–26.
- Kim, H. S., & Kim, H. S. (2008). The impact of family violence, family functioning, and parental partner dynamics on Korean juvenile delinquency. *Child Psychiatry and Human Development*, 39(4), 439–453.
- Kwon, M., Kim, D.-J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *PLoS ONE*, 8(12), e83558.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17.
- Lee, C., & Lee, S.-J. (2017). Prevalence and predictors of smartphone addiction proneness among Korean adolescents. *Children and Youth Services Review*, 77(April), 10–17.
- Lee, S.-J., Lee, C., & Lee, C. (2016). Smartphone Addiction and Application Usage In Korean Adolescents: Effects of Mediation Strategies. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 44(9), 1525–1534.
- Lippman, L., & Rivers, A. (2008). Assessing school engagement: A guide for out-of-school time program practitioners. *A Research-to-Results Brief*, 39(February), 1–5.
- Marks, H. M. (2000). Student Engagement in Instructional Activity: Patterns in the Elementary, Middle, and High School Years. *American Educational Research Journal*, 37(1), 153–184.
- Newmann, F., Wehlage, G., & Lamborn, S. (1992). The significance and sources of student engagement. In *Student engagement and achievement in American secondary schools* (pp. 11–39).
- Noller, P., Seth-Smith, M., Bouma, R., & Schweitzer, R. (1992). Parent and adolescent perceptions of family functioning: a comparison of clinic and non-clinic families. *Journal of Adolescence*, 15(2), 101–114.
- Park, C., & Park, Y. R. (2014). The Conceptual Model on Smart Phone Addiction among Early Childhood. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(2), 147–150.
- Ramadhany, P. A., Soeharto, T., & Verasari, M. (2016). Hubungan Antara Persepsi Remaja Terhadap Keberfungsian Keluarga Dengan Kematangan Emosi Pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 1(1), 17–26.

- Salehan, M., & Negahban, A. (2013). Social networking on smartphones: When mobile phones become addictive. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2632–2639.
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, 57, 321–325.
- Sharkey, J. D., You, S., & Schnoebelen, K. (2008). Relations among school assets, individual resilience, and student engagement for youth grouped by level of family functioning. *Psychology in the Schools*, 45(5), 402–418.
- Shernoff, D. J., & Schmidt, J. A. (2008). Further evidence of an engagement-achievement paradox among U.S. high school students. *Journal of Youth and Adolescence*, 37(5), 564–580.
- Stubbs, N. S., & Maynard, D. M. B. (2017). Academic Self-Efficacy, School Engagement and Family Functioning, Among Postsecondary Students in the Caribbean. *Journal of Child and Family Studies*, 26(3), 792–799.
- Thomée, S., Härenstam, A., & Hagberg, M. (2011). Mobile phone use and stress, sleep disturbances, and symptoms of depression among young adults - a prospective cohort study. *BMC Public Health*, 11(1), 66.
- Widnyani, Dantes, & Tegeh. (2015). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Koneksi Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. C., Chen, S. H., & Ko, C. H. (2007). Family Factors of Internet Addiction and Substance Use Experience in Taiwanese Adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 323–329.
- Yuwanto, L. (2013). Mobile phone addict. *Proceeding PESAT*, 5(1), 61–70.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Skala Keberfungsian Keluarga

ICPS Family Functioning Scale (Noller, Seth-Smith, Bouma, & Schweitzer, 1992) 26
aitem berdasarkan 3 aspek yaitu: 1).Keintiman 2).Gaya Asuh 3).Konflik

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Anggota keluarga saling membantu dan mendukung satu sama lain				
2	Peraturan keluarga kami sangat sulit untuk diubah				
3	Kami saling jujur satu sama lain				
4	Kami seringkali salah paham satu sama lain				
5	Kami bersikap lentur terhadap apa yang terjadi di keluarga kami				
6	Kami terlalu sering ikut campur terhadap urusan anggota keluarga lain, meskipun itu niatnya baik				
7	Sering terjadi perselisihan di antara anggota keluarga kami				
8	Kami merasa dekat antar anggota keluarga				
9	Anak-anak memiliki kesempatan berpendapat dalam pembuatan aturan keluarga				
10	Kami saling memotong pembicaraan satu sama lain				
11	Kami menunjukkan kasih sayang dan kelembutan satu sama lain				
12	Di keluarga kami, salah satu orangtua berada dipihak anak untuk melawan salah satu orangtua				
13	Kami bekerja sama untuk menyelesaikan masalah				
14	Ketika keputusan telah disepakati, kami sangat sulit untuk mengubahnya				
15	Anggota keluarga mengungkapkan perasaan secara terus terang satu sama lain				
16	Membuat keputusan dan rencana merupakan masalah bagi keluarga kami				
17	Masing-masing anggota keluarga diterima apa adanya tanpa diskriminasi				
18	Anak-anak diberi andil untuk berdiskusi dan berpartisipasi dalam pengambilan keputusan				
19	Lebih mudah membicarakan masalah dengan orang-orang di luar dibanding dengan orang-orang di dalam keluarga kami				

20	Kami mendengarkan dan menghargai sudut pandang masing-masing anggota keluarga kami				
21	Kami berusaha saling mengubah satu sama lain				
22	Anggota keluarga kami mampu untuk hidup mandiri				
23	Anggota keluarga kami saling berbagi tentang minat dan hobi				
24	Anggota keluarga kami memiliki kesempatan berpendapat dalam masalah keluarga				
25	Kami tetap mengungkapkan rasa cinta satu sama lain meskipun sedang berselisih pendapat				
26	Orangtua dan anak membicarakan terlebih dahulu masalah yang dihadapi sebelum membuat keputusan				



Lampiran 2. Skala Kecanduan Penggunaan Gadget

Smartphone Addiction Scale (SAS) yang dikembangkan oleh (Kwon et al., 2013)
berjumlah 32 aitem

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Tidak mengerjakan tugas karena sedang menggunakan HP				
2	Sulit berkonsentrasi di kelas, saat melakukan tugas, atau saat bekerja karena sedang asik menggunakan HP				
3	Mengalami penglihatan silau atau blur karena penggunaan HP yang berlebihan				
4	Merasa nyeri pada pergelangan tangan atau di bagian belakang leher saat menggunakan HP				
5	Merasa lelah dan kurang tidur karena penggunaan HP yang berlebihan				
6	Merasa tenang atau nyaman saat menggunakan HP				
7	Merasa senang atau gembira saat menggunakan HP				
8	Merasa percaya diri saat menggunakan HP				
9	Mampu menghilangkan stres dengan HP				
10	Tidak ada yang lebih menyenangkan untuk dilakukan daripada menggunakan HP				
11	Hidupku akan kosong tanpa HP				
12	Merasa paling bebas saat menggunakan HP				
13	Menggunakan HP merupakan hal yang menyenangkan				
14	Tidak akan betah jika tidak memiliki HP				
15	Merasa tidak sabar dan resah ketika saya tidak memegang HP saya				
16	HP selalu ada dipikiran saya bahkan ketika saya tidak memegang				
17	Saya tidak akan berhenti menggunakan HP meskipun sudah terasa sakit				
18	Merasa jengkel ketika ada gangguan saat menggunakan HP				
19	Selalu membawa HP ke toilet				
20	Merasa sangat senang bertemu dengan orang-orang baru melalui penggunaan HP				
21	Saya merasa hubungan kekerabatan dengan teman melalui HP lebih dekat daripada dengan teman yang ada di lingkungan sekitar				

22	Tidak menggunakan HP sama dengan rasanya kehilangan seorang teman				
23	Saya merasa teman melalui HP lebih mengerti diri saya daripada teman yang ada di lingkungan sekitar				
24	Terus menerus mengecek HP karena tidak ingin kehilangan topik pembicaraan orang-orang melalui media sosial Twitter, Facebook, Instagram, WhatSapp				
25	Mengecek media sosial seperti Twitter, Facebook, Instagram, WhatSapp ketika bangun tidur				
26	Lebih memilih interaksi teman yang ada di HP untuk sekedar jalan-jalan daripada mengajak teman atau keluarga yang ada di lingkungan sekitar				
27	Lebih memilih untuk mencari informasi melalui HP daripada bertanya kepada orang lain				
28	Baterai HP yang sudah terisi penuh tidak akan cukup menemani saya selama satu hari penuh				
29	Saya ingin menggunakan HP lebih lama dari yang saya inginkan				
30	Merasa ada dorongan kuat untuk menggunakan HP kembali tepat setelah saya baru saja berhenti menggunakannya (walaupun hanya sekedar melihat notifikasi)				
31	Sudah mencoba untuk mengurangi penggunaan HP, namun saya selalu gagal				
32	Orang-orang yang ada di sekitar saya mengatakan bahwa saya terlalu banyak menghabiskan waktu dengan HP				

Lampiran 3. Skala Keterlibatan Siswa

School Engagement Measure (SEM) (Fredricks *et al.*, 2011) 18 aitem berdasarkan tiga aspek yaitu: 1).*Behavioral* 2).*Emotional* 3).*Cognitive*.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya mengikuti peraturan di sekolah				
2	Saya mendapat masalah di sekolah				
3	Saya memperhatikan proses pembelajaran di kelas				
4	Saya menyelesaikan tugas sekolah tepat waktu				
5	Saya nyaman berada di sekolah				
6	Saya merasa senang dengan kegiatan belajar di sekolah				
7	Kelas saya adalah tempat yang menyenangkan				
8	Saya tertarik dengan kegiatan belajar di sekolah				
9	Saya merasa senang di sekolah				
10	Saya merasa bosan di sekolah				
11	Saya memeriksa ulang apa yang dipelajari di sekolah				
12	Ketika tidak ada tugas sekolah dan ujian, saya tetap belajar				
13	Saya mencoba menonton acara TV tentang hal-hal yang kita lakukan di sekolah				
14	Ketika saya membaca sebuah buku, saya mengajukan pertanyaan untuk memastikan saya mengerti apa maksud dari buku itu.				
15	Saya membaca buku tambahan untuk belajar lebih banyak tentang hal-hal yang kita lakukan di sekolah.				
16	Jika saya tidak mengerti pada arti yang saya baca, saya akan melakukan sesuatu untuk mengetahuinya.				
17	Jika saya tidak mengerti apa yang saya baca, saya mengulangi membacanya lagi sampai saya mengerti.				
18	Saya bercerita dengan keluarga saya tentang apa yang telah saya pelajari di kelas.				

Lampiran 4. Reliabilitas Keberfungsian Keluarga

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,853	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
A1	48,17	95,667	,568	,845
A2	47,10	95,481	,285	,853
A3	48,05	95,608	,541	,845
A4	47,28	96,647	,295	,852
A5	47,82	96,254	,413	,848
A6	47,33	94,667	,384	,849
A7	47,57	91,640	,572	,842
A8	48,27	94,301	,575	,844
A9	47,18	95,305	,316	,852
A10	47,72	90,749	,570	,842
A11	48,27	97,148	,435	,848
A12	48,03	95,626	,366	,849
A13	47,95	93,608	,457	,846
A14	47,23	97,301	,256	,853
A15	48,13	93,236	,691	,841
A16	47,78	95,732	,358	,849
A17	47,98	96,118	,333	,850
A18	47,63	96,575	,281	,852
A19	47,87	96,423	,299	,852
A20	48,13	91,473	,679	,839
A21	47,97	96,507	,342	,850
A22	47,97	98,168	,213	,854
A23	47,82	97,949	,227	,854
A24	47,93	99,385	,212	,853
A25	48,30	94,959	,631	,843
A26	47,85	94,435	,389	,849

Lampiran 5. Reliabilitas Kecanduan Penggunaan Gadget

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,924	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
A1	87,72	274,139	,378	,924
A2	87,83	274,582	,313	,925
A3	87,95	274,557	,278	,925
A4	87,95	274,557	,295	,925
A5	87,77	277,572	,214	,926
A6	89,05	272,014	,466	,923
A7	89,18	272,559	,463	,923
A8	88,35	270,130	,440	,923
A9	88,80	264,773	,573	,921
A10	88,12	265,020	,563	,921
A11	87,77	263,911	,583	,921
A12	88,47	261,473	,691	,920
A13	88,50	262,322	,642	,920
A14	88,42	258,722	,677	,920
A15	88,25	260,801	,691	,920
A16	87,83	270,514	,447	,923
A17	87,68	266,864	,598	,921
A18	88,28	265,427	,555	,922
A19	87,50	271,000	,481	,923
A20	88,47	264,524	,584	,921
A21	87,72	268,139	,484	,923
A22	87,62	273,190	,410	,923
A23	87,40	278,888	,319	,924
A24	87,98	267,203	,507	,922
A25	87,82	264,593	,573	,921
A26	87,52	270,525	,527	,922
A27	88,43	274,894	,340	,924
A28	88,33	260,938	,713	,919
A29	88,03	265,151	,600	,921
A30	88,03	263,253	,662	,920
A31	88,57	264,385	,604	,921
A32	88,12	270,206	,421	,923

Lampiran 6. Reliabilitas Keterlibatan Siswa

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,846	18

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
A1	34,95	56,862	,454	,839
A2	34,45	54,726	,487	,836
A3	35,17	57,328	,381	,841
A4	34,70	54,112	,520	,835
A5	34,85	53,858	,445	,839
A6	35,02	53,440	,667	,829
A7	34,77	53,334	,539	,834
A8	34,92	53,468	,684	,829
A9	35,13	54,185	,608	,832
A10	34,87	53,304	,561	,833
A11	34,52	52,118	,586	,831
A12	34,03	55,084	,367	,843
A13	33,82	56,220	,286	,847
A14	34,60	54,888	,389	,841
A15	34,35	56,231	,323	,844
A16	35,07	57,114	,302	,844
A17	35,17	57,395	,267	,846
A18	34,67	55,616	,304	,847

Lampiran 7. Deskripsi Variabel Penelitian dan Hubungan Antar Variabel

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
HP	93,58	15,783	200
KK	48,70	8,511	200
SE	33,38	7,724	200
KkxSE	1659,28	589,368	200

Hubungan Antar Variabel

Correlations

		kecanduan penggunaan gadget	keberfungsian keluarga	keterlibatan siswa
kecanduan penggunaan gadget	Pearson Correlation	1	-,252	-,329
	Sig. (1-tailed)		,000	,000
	N	200	200	200
keberfungsian keluarga	Pearson Correlation	-,252	1	,517
	Sig. (1-tailed)	,000		,000
	N	200	200	200
keterlibatan siswa	Pearson Correlation	-,329	,517	1
	Sig. (1-tailed)	,000	,000	
	N	200	200	200

Lampiran 8. MRA Keberfungsian Keluarga, Kecanduan Penggunaan Gadget dengan Keterlibatan Siswa di Sekolah

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	keberfungsian keluarga ^b	.	Enter
2	keterlibatan siswa ^b	.	Enter
3	product ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: HP

b. All requested variables entered.

Model Summary^d

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,252 ^a	,064	,059	15,310	,064	13,479	1	198	,000
2	,343 ^b	,117	,108	14,903	,054	11,972	1	197	,001
3	,343 ^c	,118	,104	14,939	,000	,052	1	196	,820

a. Predictors: (Constant), KK

b. Predictors: (Constant), KK, SE

c. Predictors: (Constant), KK, SE, KkxSE

d. Dependent Variable: HP

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3159,458	1	3159,458	13,479	,000 ^b
	Residual	46411,417	198	234,401		
	Total	49570,875	199			
2	Regression	5818,393	2	2909,197	13,099	,000 ^c
	Residual	43752,482	197	222,094		
	Total	49570,875	199			
3	Regression	5830,013	3	1943,338	8,708	,000 ^d
	Residual	43740,862	196	223,168		
	Total	49570,875	199			

a. Dependent Variable: HP

b. Predictors: (Constant), KK

c. Predictors: (Constant), KK, SE

d. Predictors: (Constant), KK, SE, KkxSE

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	116,371	6,303		18,463	,000
	keberfungsian keluarga	-,468	,128	-,252	-3,671	,000
2	(Constant)	122,189	6,361		19,208	,000
	keberfungsian keluarga	-,209	,145	-,112	-1,438	,152
	keterlibatan siswa	-,553	,160	-,271	-3,460	,001
3	(Constant)	116,862	24,203		4,828	,000
	keberfungsian keluarga	-,098	,507	-,053	-,192	,848
	keterlibatan siswa	-,394	,716	-,193	-,550	,583
	KKxSE	-,003	,014	-,121	-,228	,820

a. Dependent Variable: HP

Coefficient Correlations^a

Model			KK	SE	KKxSE
1	Correlations	KK	1,000		
	Covariances	KK	,016		
2	Correlations	KK	1,000	-,517	
		SE	-,517	1,000	
	Covariances	KK	,021	-,012	
		SE	-,012	,026	
3	Correlations	KK	1,000	,901	-,958
		SE	,901	1,000	-,975
		KKxSE	-,958	-,975	1,000
	Covariances	KK	,257	,327	-,007
		SE	,327	,513	-,010
		KKxSE	-,007	-,010	,000

a. Dependent Variable: HP